

Perancangan Buku Panduan Belajar Menggambar Untuk Anak Usia 4-6 Tahun

Roy Santoso¹, Margana², Anang Tri Wahyudi³

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra,
Jl. Siwalan Kerto 121 - 131, Surabaya 60236
Email: roy_san27@yahoo.com

Abstrak

Buku panduan belajar menggambar sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran sebagai sarana pendukung proses belajar-mengajar. Namun di Indonesia belum ada fasilitas buku panduan belajar menggambar, khususnya bagi anak umur 4 tahun. Anak-anak membutuhkan suatu media dimana mereka bisa belajar dengan lebih menyenangkan, dengan membuat buku panduan yang lebih mudah, praktis, dan menarik, anak-anak akan lebih mudah mengingat materi yang diberikan, karena itu maka buku panduan : Cara Mudah Menggambar untuk Anak dibuat untuk menunjang proses berlatih anak. Buku ini bertujuan untuk meningkatkan minat anak agar anak lebih berani untuk menggambar.

Kata kunci: Desain, Buku, Panduan, Menggambar, Ilustrasi.

Abstract

Title: *Educational Media (Print)*

Guidebooks learn to draw much needed in the learning process as a means of supporting the teaching-learning process. But in Indonesia there are no facilities guidebook to learn to draw, especially for children aged 4 years. Children need a media where they can learn with more fun, by making it easier guidebook, practical, and interesting, the children will be easier to remember the material provided, therefore the guidebook: Easy Ways for Kids Draw made to support the process of training the child. This book aims to increase the interest of children to be more daring children to draw.

Keywords: *Design, Books, Guides, Drawing, Illustration.*

Pendahuluan

Dalam proses belajar manusia menggunakan otak kiri dan otak kanan. Otak kiri manusia lebih mengarah ke logika, rasio, matematika, kemampuan berbahasa, menulis dan membaca. Otak kiri merupakan pengendali *intelligence quotient* (IQ), secara garis besar otak kiri lebih mengandalkan kekuatan berpikir secara verbal. Sedangkan otak kanan berfungsi sebagai perkembangan kecerdasan emosi atau *emotional quotient* (EQ), otak kanan manusia lebih mengarah ke pengendalian emosi, sosialisasi, komunikasi, kemampuan intuitif, kemampuan merasakan, dan ekspresi tubuh seperti menari, menyanyi, dan melukis. Otak kanan bisa dibilang lebih mengandalkan kekuatan berpikir secara visual. Mempelajari suatu hal tidak hanya dengan membaca saja (verbal) tetapi mempelajari suatu hal dengan menggunakan gambar (visual) dapat lebih mudah

dipahami khususnya untuk anak-anak. Pada usia 4-6 tahun sebagian besar anak memiliki karakteristik dan perilaku yang sangat terlihat seperti menggambar, suka mencoret-coret benda yang ada disekitarnya, menggambar adalah salah satu kegiatan atau aktivitas yang disukai oleh anak-anak. Menggambar, mencoret-menggores merupakan suatu proses caran anak berkomunikasi secara visual. Hal ini disebabkan pada masa-masa 4-6 tahun, anak memasuki masa keemasan (*golden age*) yang dimana perkembangan dan pertumbuhan otak anak sudah terbentuk 50%. *Golden age* adalah masa dimana anak akan mulai peka untuk menangkap hal-hal yang dianggap baru, anak-anak akan memiliki rasa ingin tau yang besar, suka mencoba-coba hal baru dan suka meniru orang lain, seperti meniru suaram gerakan, pembicaraan orang, meniru kegiatan yang dilakukan orang lain. Pada usia ini anak juga akan senang belajar membaca, menulis, berhitung, mewarnai, dan menggambar.

Dalam keseharian anak-anak sering sekali menangkap bentuk-bentuk visual, mulai dari makhluk hidup seperti manusia, hewan, dan lain-lain. Dari kesekian banyak visual yang dilihat anak, anak cenderung lebih memilih menggambar makhluk hidup dibandingkan dengan benda mati karena makhluk hidup dapat bergerak sehingga menarik perhatian anak. Sebagian besar anak menyukai aktivitas menggambar, namun anak terkadang menghadapi suatu masalah ketika menggambar, yaitu masih ragu-ragu dan kurang berani dalam menggambar. Hal ini disebabkan karena kurangnya gerakan motorik harus sehingga masih perlu dilatih dalam perkembangannya. Di jaman sekarang, banyak anak sering ragu-ragu dan tidak mau menggambar, karena takut salah. Hal ini dapat menyebabkan anak-anak kehilangan kemampuan berekspresi dan kreativitas. Kreativitas sangat bermanfaat untuk tumbuh kembang anak dalam proses berpikir untuk masa depannya. Menggambar merupakan salah satu cara untuk menjadikan anak kreatif.

Hal Positif dalam Menggambar

Adapun hal-hal positif yang diperoleh anak dalam belajar menggambar, adalah sebagai berikut:

- Melatih daya pikir dan imajinasi anak, anak mampu membedakan bentuk, jarak, proporsi dan warna.
- Melatih mental, anak dapat mengungkapkan perasaan dan emosinya sesuai dengan keinginan yang ada di dalam dirinya, anak dapat mengekspresikan diri, anak juga lebih percaya diri.
- Melatih motorik anak, anak dapat menggerakkan gerak motorik halus disekitar pergelangan tangan dan jari supaya keterampilan anak berkembang

Buku yang bergambarkan jenis-jenis makhluk hidup disertai dengan keterangan singkat tersebut dapat mengembangkan kreativitas, imajinasi, dan daya pikir anak, serta menanamkan pendidikan umum dalam mengenal macam-macam bentuk yang ada di dunia. Dengan adanya buku panduan ini maka anak akan dapat lebih mudah belajar. Sistem pembelajaran dalam buku ini tahap demi tahap, pada setiap tahapnya ada garis dengan opacity 80% agar proses belajar anak lebih terarah dan benar. Perancangan buku belajar menggambar menggunakan tema kartun sebagai pendekatan visualisasi, karena gambar kartun yang lucu, anak lebih mudah tertarik untuk mengetahui buku tersebut. gambar kartun lebih mudah diterima dan dipahami oleh anak-anak karena bentuknya yang sederhana dan unik sesuai dengan perkembangan anak.

Dengan merancang buku panduan belajar menggambar untuk anak usia 4-6 tahun diharapkan agar anak lebih tertarik dan semakin giat untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan, efisien,

interaktif, serta komunikatif, dibandingkan dengan buku panduan yang sudah ada sebelumnya.

Konsep Kreatif

Dalam membuat sebuah perancangan diperlukan suatu konsep kreatif untuk mendorong dan memudahkan suatu perancangan dengan menuangkan ide-ide dan gambaran ke dalam bentuk verbal atau kata-kata. Konsep perancangan buku panduan belajar menggambar makhluk hidup ini memiliki tema yang menyenangkan. Pada perancangan ini akan terdapat panduan bergambar tahap demi tahap dalam menggambar makhluk hidup ke dalam bentuk yang lebih sederhana. Ilustrasi pada buku ini dibuat gambar kartun yang lucu untuk menarik minat anak-anak. Tujuannya adalah agar menghasilkan sebuah desain visual yang dapat mengajarkan anak-anak agar lebih berani menggambar. Konsep yang digunakan dalam buku panduan ini adalah target audiens belajar dengan mengikuti atau mempraktekan secara langsung tahap demi tahap yang dijelaskan di buku panduan tersebut, pembaca dapat mencoba dan mengulang-ulang panduannya hingga anak-anak dapat lebih menguasai materinya.

Manfaat Perancangan

Bagi anak-anak

Sebagai pedoman belajar bagi anak dalam menggambar yang lebih menyenangkan, anak-anak juga dapat mengasah otak kiri dan otak kanan secara bersamaan, dengan menghafal nama-nama makhluk hidup yang ada dunia dan menggambarinya langsung, maka kecerdasan anak akan semakin berkembang.

Bagi orangtua

Orangtua dapat lebih mudah membantu anaknya dalam belajar menggambar dan mengenalkan jenis-jenis makhluk hidup yang ada disekitar.

Bagi penulis

Untuk mengetahui bagaimana proses perancangan buku panduan belajar menggambar untuk anak-anak usia 4-6 tahun yang lebih mudah dan praktis, juga dapat mengetahui perkembangan kreativitas dan imajinasi anak, serta menambah pengalaman penulis dalam merancang buku panduan.

Bagi Universitas Kristen Petra

Perancangan buku panduan belajar menggambar untuk anak usia 4-6 tahun ini dapat menjadi referensi ilmu pengetahuan, pendidikan tinggi Desain Komunikasi Visual, dan sebagai koleksi untuk melengkapi perpustakaan Universitas Kristen Petra.

Definisi Operasional

- Perancangan adalah proses, cara, atau perbuatan hal baru.
- Buku adalah sekumpulan data atau informasi
- Panduan adalah suatu informasi yang memandu atau memberikan tuntunan kepada pembaca untuk melakukan apa yang disampaikan di dalam panduan tersebut.
- Definisi belajar adalah suatu proses pengalaman perubahan perilaku, berbentuk kegiatan yang dapat atau tidak dapat diamati.
- Kreativitas adalah kemampuan untuk mencipta atau daya cipta. Kreativitas lebih menjurus dibidang seni, intuisi dan inspirasi yang sangat berperan dalam otak kanan manusia. Kreativitas pada intinya merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan, ide, atau karya nyata.
- Pengertian kartun adalah gambar lucu yang berkaitan dengan keadaan yang sedang berlaku, ada banyak istilah kartun itu sendiri, kartun komik, kartun animasi, kartun sosial, dan lain-lain
- Interaktif adalah sesuatu yang bersifat saling melakukan aksi, antar hubungan, atau saling aktif.
- Analisis adalah aktivitas yang memuat sejumlah kegiatan seperti mengurai, membedakan, memilah sesuatu untuk dikelompokkan kembali menurut kriteria tertentu kemudian dicari kaitannya.
- Survei adalah pemeriksaan atau penelitian dengan menyebarkan kuisioner atau wawancara, dengan tujuan untuk mengetahui suatu informasi.
- Referensi adalah sumber acuan.
- Desain adalah gagasan awal, rancangan, perencanaan pola susunan, kerangka bentuk.

Metode Pengumpulan Data

- A. Studi Pustaka
Metode pengumpulan data dengan cara mengumpulkan dan menganalisis isi buku, majalah, jurnal, file dokumen, dan informasi tertulis dari internet, dan sebagainya.
- B. Observasi
Pengumpulan data dengan cara pengamatan langsung ke lapangan dan observasi akan dilakukan di beberapa lokasi tempat pada toko buku yang berada di Surabaya. Membandingkan beberapa buku yang ada dipasaran dengan buku yang akan dirancang.
- C. Wawancara
Pengumpulan data dengan cara mengadakan tanya jawab secara langsung dengan beberapa sumber atau informan yaitu orangtua, psikolog, dan guru TK.

Tinjauan Buku

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Buku adalah kumpulan kertas yang dikumpulkan menjadi satu dan dijilid, buku memiliki isi yang berupa tulisan atau gambar yang dapat menyampaikan suatu informasi kepada para pembacanya. Setiap sisi dari sebuah lembaran kertas pada buku disebut halaman. Sampai jaman sekarang buku merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif, karena buku dapat memberikan seseorang wawasan dan pengetahuan, kapanpun dan dimanapun.

Sebagai sumber informasi, buku dapat memberikan informasi mengenai segala sesuatu dengan biaya yang relatif terjangkau bagi masyarakat. Meskipun jaman sekarang lebih maju dengan media elektronik, peranan buku sebagai sumber informasi tetap menjadi pilihan masyarakat, manfaat dari membaca buku tidak perlu diragukan lagi karena dengan buku seseorang dapat mengenal dunia, meningkatkan imajinasi, dan menambah pengetahuan.

Fungsi dan Manfaat Buku

Pada umumnya buku ditulis berdasarkan dari pengalaman penulisnya, dengan membaca buku tersebut maka pembaca telah memiliki pengetahuan dan pengalaman penulis tersebut, yang bisa dipelajari dalam waktu yang lebih singkat dibanding dengan penulisnya. Secara spesifik buku memiliki fungsi sebagai berikut:

- Memperoleh banyak pengalaman.
- Memperoleh pengetahuan-pengetahuan umum.
- Dapat mengetahui dan mengikuti perkembangan jaman.
- Menambah wawasan dan pengetahuan.
- Dapat memotivasi para pembacanya.
- Sebagai bahan referensi.
- Sebagai media hiburan dan mengisi waktu luang.

Menurut *Direktur Center for Reading and Language Research of Tufts University*, yang bernama Maryanne Wolf, didalam artikelnya menyebutkan beberapa manfaat membaca buku sebagai berikut:

1. Melatih kemampuan berpikir
Otak semakin sering diasah akan semakin pintar. Dengan membaca secara tidak langsung pembaca juga menggunakan otaknya untuk menerima suatu informasi dari buku tersebut. membaca juga dapat meningkatkan keahlian kognitif dan menambah wawasan kosakata dalam berbahasa.
2. Menambah wawasan dan ilmu pengetahuan
Seperti yang sudah diketahui banyak orang, membaca dapat menambah wawasan dan pengetahuan, pembaca akan lebih percaya diri

dan pintar dalam menjalani kehidupan sehari-hari.

3. Meningkatkan konsentrasi
Orang yang suka membaca akan memiliki otak yang lebih dapat berkonsentrasi dan fokus, yang baik untuk kehidupan sehari-hari.
4. Menjauhkan risiko penyakit Alzheimer
Ketika seseorang membaca, maka otak akan dirangsang dan di stimulasi secara teratur untuk meningkatkan daya kerja otak. Secara tidak langsung otak akan bekerja dan aktif, sehingga otak tidak akan mengalami kerusakan atau kehilangan memori karena otak tidak pernah dipakai berpikir.
5. Sarana refleksi dan pengembangan diri
Dengan membaca buku dapat mempelajari bagaimana cara orang lain berpikir, sebagai bahan pembelajaran hidup. Karena dengan membaca buku pembaca dapat menyerap pengalaman penulisnya, untuk bahan pengembangan diri.

Bentuk Jenis Buku

Dewasa ini buku merupakan salah satu kebutuhan masyarakat baik untuk anak-anak, remaja maupun dewasa. Dalam keseharian setiap orang akan menjumpai buku, apalagi sekarang ada banyak sekali jenis buku yang ada dipasaran, dengan berbagai bentuk, ukuran, varian, dan lain-lain, untuk menarik minat para pembacanya. Setiap bentuk buku yang beragam tersebut memiliki fungsi dan tujuan yang berbeda-beda, sesuai dengan kebutuhan masing-masing buku. Berdasarkan jenisnya, buku dapat dibedakan dalam beberapa kategori sebagai berikut:

- Novel

Sebuah karya fiksi yang ditulis secara naratif berupa tulisan-tulisan. Novel setidaknya memiliki 40.000 kata atau lebih dalam satu buku yang berbentuk sebuah cerita. Pada umumnya sebuah novel bercerita tentang kehidupan sehari-hari atau bercerita tentang suatu tokoh. Penulis novel disebut novelis, kata novel berasal dari bahasa Italia yaitu *novella* yang berarti “sebuah kisah”.

- Majalah

Majalah merupakan salah satu jenis buku yang diminati oleh masyarakat, karena majalah memiliki beberapa kumpulan artikel, tulisan, atau gambar yang membahas suatu topik di kalangan masyarakat umum. Majalah biasanya didanai atau disponsori oleh iklan dan diterbitkan secara berkala bisa mingguan ataupun bulanan. Penulisan di majalah menggunakan bahasa yang mudah dimengerti oleh banyak orang agar pesan atau informasinya dapat diterima masyarakat.

- Kamus

Kamus adalah sejenis buku yang menerangkan makna kata atau arti kata. Kamus berfungsi untuk membantu pembaca mengenal kosakata baru atau istilah baru. Selain menerangkan maksud dari kata itu sendiri, kamus juga mempunyai pedoman sebutan, asal-usul (etimologi) sesuatu perkataan dan juga contoh penggunaan bagi sesuatu perkataan. Untuk memperjelas informasi terkadang kamus juga memiliki ilustrasi. Biasanya ilustrasi ini terdapat di dalam kamus bahasa Perancis.

- Panduan

Buku panduan adalah buku yang memberikan suatu informasi berupa tulisan dan gambar tahap demi tahap yang menuntun pembaca untuk mengikuti tuntunan yang diberikan. Buku panduan juga sebagai sarana belajar orang awam.

- Ensiklopedia

Ensiklopedia adalah sejumlah tulisan dan gambar yang berisi penjelasan atau informasi yang mudah dipahami dan dimengerti. Isi dari ensiklopedia biasanya tersusun rapi menurut abjad atau menurut kategori.

Tinjauan Buku Panduan

Menurut sumber Wikipedia, kata panduan berasal dari kata dasar “pandu”. Kata dasar ini berkembang menjadi antara lain “memandu” dan “dipandu”. Dalam sebuah buku panduan, memandu dan dipandu tidak dapat dipisahkan. Kalau ada yang memandu, tentu ada yang dipandu. Sumber panduan dapat berupa orang maupun benda (buku).

Secara garis besar buku panduan adalah buku yang menyajikan informasi dan petunjuk atau cara dengan memberikan tuntunan kepada pembaca untuk melakukan apa yang disampaikan di dalam buku tersebut. Sebuah buku panduan dikatakan berhasil apabila buku panduan tersebut dapat dipahami dan diterapkan oleh pembacanya

Buku panduan memiliki ciri-ciri khusus, sehingga buku panduan mudah untuk dibedakan dengan jenis buku yang lain, yaitu:

- Mengajarkan suatu materi panduan
- Bahasa yang digunakan dalam buku panduan biasanya menggunakan bahasa yang tidak formal, melainkan menggunakan bahasa yang familiar dengan masyarakat.
- Terdapat banyak ilustrasi yang menerangkan maksud secara tahap demi tahap.
- Pada setiap tahapnya akan ada keterangan atau penjelasan singkat sesuai dengan ilustrasinya.

Fungsi Buku Panduan

Buku panduan dapat berfungsi sebagai bahan belajar seseorang, yang dimana seseorang akan dituntun belajar dari buku panduan tersebut. Buku panduan tidak hanya digunakan untuk penyampaian materi pelajaran saja, akan tetapi buku panduan juga memberikan atau mengajak mereka belajar dan mencoba. Karena belajar tidak hanya dengan teori saja, belajar juga memerlukan praktek agar lebih menguasai materi tersebut.

Sebagai contoh buku panduan yang akan saya rancang adalah “buku panduan belajar menggambar” yang berfungsi atau bertujuan untuk membantu orang-orang yang ingin menggambar.

Tinjauan Psikologis Anak

Pendidikan anak pada usia dini sangat menentukan perkembangan kepribadian anak untuk kedepannya. Menurut Dr. Seto Mulyadi seorang pakar psikologi anak yang akrab dipanggil dengan sebutan kak seto menyatakan bahwa masa anak-anak merupakan masa penting bagi perkembangan dan membentuk kepribadian anak. Perkembangan psikologis anak sangat dipengaruhi oleh lingkungan sekitarnya, karena anak akan dengan cepat menirukan dan belajar dari apa yang dilihat, didengar, dan dirasakan. Secara psikologis anak, anak sangat menyukai cara belajar yang menyenangkan dan nyata.

Dalam lingkungan normal anak usia sekolah, membaca tidak dapat dipisahkan dari perkembangan kognitif, dengan membaca, anak terdorong untuk mengembangkan kemampuan yang ada dalam dirinya. Selain itu, dengan membaca akan mendorong timbulnya kreatifitas serta memberi wawasan mengenai suatu masalah.

Kecerdasan Anak

Menurut Andin Sefrina seorang dosen di Universitas Diponogoro, dalam bukunya yang berjudul “Deteksi Minat Bakat Anak” menjelaskan bahwa, kecerdasan adalah sesuatu kemampuan umum dari seseorang dalam hal bagaimana dia memecahkan masalah hidupnya sehari-hari, dan setiap anak mempunyai tingkat kecerdasan berbeda-beda. Hal ini dipengaruhi oleh faktor-faktor tertentu. Kecerdasan juga tidak hanya menyangkut hal-hal belajar di sekolah yang lebih bersifat akademis dan intelektual, berikut ini adalah macam-macam kecerdasan pada anak:

1. Kecerdasan Linguistik atau Bahasa
Kecerdasan linguistik adalah kecerdasan yang berhubungan dengan penggunaan bahasa dan

kosakata baik yang diucapkan secara tertulis atau lisan, anak yang memiliki kecerdasan linguistic biasanya menyukai sesuatu yang berhubungan dengan bahasa, anak juga suka berbicara, bercerita, dan mendengarkan cerita dari orang lain.

2. Kecerdasan Visual-Spasial atau Gambar
Kecerdasan Visual-Spasial adalah kecerdasan yang berhubungan dengan visual (pengelihatan) dan penggunaan ruang serta membuat model/gambar tertentu. Ada pula yang mengartikan kecerdasan ini berhubungan dengan gambar. Anak yang memiliki kecerdasan ini biasanya dapat merekam apa yang mereka lihat, dan memvisualisasikannya dalam bentuk gambar. Kecerdasan ini berkaitan dengan kemampuan menggambar, memotret, membuat patung, dan mendesain.
3. Kecerdasan Logika-Matematika
Kecerdasan yang berhubungan dengan angka dan logika, anak mampu berhitung dan memahami rumus-rumus matematika, anak juga dapat berlogika dengan pengertian yang logis dari suatu permasalahan, karakteristik anak dengan kecerdasan ini biasanya sering bertanya akan sebab akibat dari suatu kejadian, anak akan bertanya dengan detail “mengapa?” dan “mengapa?”.
4. Kecerdasan Musikal
Kecerdasan yang berhubungan dengan bunyi, tempo serta nada-nada yang didengarnya. Anak dengan kecerdasan musikal dapat merasakan, mengubah, dan membedakan berbagai musik atau nada. Karakteristik anak dengan kecerdasan musikal adalah anak dapat menirukan sebuah lagu dengan cepat, anak juga dapat bernyanyi, dan juga biasanya anak juga menyukai permainan alat musik.
5. Kecerdasan Gerak Tubuh Kinestetik
Kecerdasan yang berhubungan dengan kemampuan gerak tubuh dan kemampuan motorik tubuh. Anak dengan kecerdasan gerak tubuh kinestetik biasanya lebih menyukai aktivitas fisik seperti memindahkan barang atau membantu membersihkan halaman. Anak juga aktif bergerak tidak bisa diam.
6. Kecerdasan Intrapersonal atau diri sendiri
Kecerdasan yang berhubungan dengan mengenali potensi dan kelemahan diri sendiri. anak dengan kecerdasan intrapersonal biasanya akan lebih percaya diri, anak dengan kemampuan ini dapat menilai diri sendiri saat mendapat suatu tugas, anak akan mengungkapkan bahwa ia dapat melakukan tugas tersebut atau tidak.
7. Kecerdasan Interpersonal
Kecerdasan yang berhubungan dengan kemampuan berhubungan dengan orang lain (sosial). Anak dengan kecerdasan interpersonal sangat senang bergaul dengan orang lain, anak akan merasa mudah bosan jika bermain sendirian.

Anak mampu memahami keinginan dan kemampuan orang lain.

8. Kecerdasan Natural
Kecerdasan yang berhubungan dengan kemampuan seseorang dan alam seperti tumbuhan atau hewan. Dengan kemampuan panca indra anak akan lebih cepat memahami atau menghafal karakteristik hewan dan tumbuhan. Anak dengan kecerdasan natural biasanya lebih menyukai berada diluar rumah, melihat spesies-spesies di sekitarnya, baik tumbuhan maupun hewan.
9. Kecerdasan Spiritual
Kecerdasan yang berhubungan dengan konsep kerohanian dan keagamaan serta kepercayaan akan hal-hal supranatural. Untuk kecerdasan spiritual biasanya akan muncul pada usia remaja, karena pada usia remaja anak lebih dapat memahami.
10. Kecerdasan Eksistensial
Kecerdasan yang berhubungan dengan kemampuan seseorang dalam menempatkan dirinya di dalam dunia dan dalam kehidupan. Belum banyak teori yang menjelaskan kecerdasan eksistensial secara detail. Kecerdasan eksistensial berkaitan dengan mental dan jiwa seseorang untuk memahami berbagai pertanyaan tentang kehidupan.

Kecerdasan visual-spasial, Kecerdasan musikal, dan kecerdasan gerak tubuh kinestetik merupakan kecerdasan pada tahap awal pada saat usia bayi, sedangkan kecerdasan bahasa mulai muncul pada usia sekitar 1 tahun, lalu diikuti oleh kecerdasan-kecerdasan lainnya, seperti kecerdasan logika-matematika, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal dan kecerdasan natural mulai berkembang pesat pada saat usia 3 tahun. Sedangkan untuk kecerdasan spiritual dan eksistensial akan muncul paling terakhir dan seiring dengan perkembangan dan lingkungannya.

Keunggulan Media Pembelajaran

Kelebihan dan keunggulan buku ini dibandingkan dengan yang sudah ada sebelumnya adalah sebagai berikut,

- Isi buku lebih lengkap dengan mencakup semua makhluk hidup.
- Terdapat foto asli makhluk hidup sebagai gambaran bentuk aslinya.
- Dapat mengajak anak untuk menggambar langsung di bukunya, tersedianya lembar kerja untuk anak.
- Tahap panduan dibuat lebih simpel dan lebih ke bentuk-bentuk dasar atau geometri.
- Adanya beberapa atribut tambahan untuk meningkatkan semangat anak untuk belajar.

Pengembangan Desain

Perancangan buku ini bukanlah sesuatu hal yang baru, tetapi buku ini adalah pengembangan atau penyempurnaan buku yang sudah ada menjadi buku yang lebih praktis dan lebih lengkap untuk anak-anak dengan menambahkan hal-hal baru seperti adanya foto asli, gambar referensi, dan lembar kerja.

Sub Pembahasan

Terdapat beberapa sub bahasan dalam buku perancangan ini, sub bahasa tersebut makhluk hidup antara lain manusia, hewan, dan tumbuhan. Sehingga anak-anak dapat mengenal berbagai jenis makhluk hidup sejak usia 4-6 tahun agar dapat bermanfaat bagi masa depan mereka kelak.

- Manusia: Anak laki-laki, anak perempuan, ayah, ibu, orang kurus, orang gendut, dan bayi.
- Hewan disekitar: Anjing, kucing, ayam, bebek, sapi, kambing, domba, kelinci, babi, siput, dan burung.
- Hewan jauh dari sekitar: Gajah, singa, harimau, badak, ular, kura-kura, jerapah, beruang, kuda, dan monyet.
- Hewan laut: Ikan, kepiting, lumba-lumba, gurita, hiu, paus, ubur-ubur, bintang laut, kuda laut, dan cumi-cumi.
- Tumbuhan: Pohon pada umumnya, pohon cemara, pohon beringin, dan pohon kelapa.

Target Audience

Sasaran dari perancangan buku panduan belajar menggambar ini ditujukan kepada anak-anak. Tampilan gambar yang disajikan berupa gambar kartun yang disukai anak-anak sehingga anak-anak akan merasa semangat dan giat untuk belajar.

Demografis

- Laki-laki dan perempuan.
- Usia 4-6 tahun.
- Anak usia dini, pra TK, dan TK.
- Tingkat ekonomi menengah keatas.

Geografis

- Masyarakat yang tinggal di wilayah kota Surabaya dan sekitarnya.

Psikografis

- Anak-anak yang memiliki minat belajar khususnya belajar menggambar.

Behavior

- Anak-anak yang rasa ingin tahunya tinggi.

Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran buku perancangan ini akan menyajikan petunjuk atau cara seperti panduan yang sifatnya bertahap, dengan visualisasi yang secara garis

besar menggunakan gambar kartun, dalam buku ini menggunakan bahasa Indonesia yang simple dan mudah dipahami oleh anak-anak. Buku ini juga akan menampilkan berbagai jenis cara menggambar makhluk hidup, adapula bacaan atau penjelasan singkat tentang makhluk hidup, penjelasan tentang menggambar, ada pula gambar realis makhluk hidup sebagai bahan patokan untuk anak-anak, serta adanya lembar kerja menggambar anak agar lebih mudah dan praktis.

Format Desain

Untuk buku panduan belajar menggambar ini akan menggunakan kertas A5 dengan ukuran 14.8 cm x 21 cm dan berbahan kertas HVS 100 gr. Proses penjiilidan buku ini menggunakan teknik soft cover. Teknik cetak dengan menggunakan teknik cetak laser printing.

Konsep Visual

Tone Warna:

- Dalam perancangan buku panduan belajar menggambar ini memakai tone warna yang cerah, ceria, dan *full color*, agar anak-anak lebih senang sehingga proses belajar menggambaranya lebih maksimal.

Jenis Font:

- Jenis font yang dipakai pada buku perancangan ini adalah "Comic Sans MS" font ini terkesan lebih simpel dan mudah dibaca oleh anak-anak.

Gaya Desain:

- Gaya desain yang digunakan adalah gaya desain yang sesuai dengan anak-anak, yaitu kartun.

Gaya Visual Ilustrasi:

- Gaya visual ilustrasi yang digunakan adalah ilustrasi kartun, karena ilustrasi kartun memberi kesan lucu, lebih ke anak-anak, dan menyenangkan sesuai dengan kesukaan anak.

Gaya Layout:

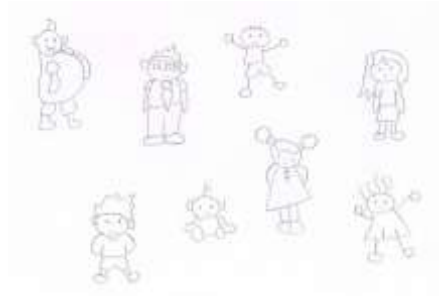
- Gaya layout yang dipakai disesuaikan dengan anak-anak yaitu simpel dan sedikit acak (tidak simetris).

Software

Software yang digunakan untuk melakukan proses melayoi buku adalah Adobe Illustrator dan Adobe Photoshop. Pada *software* Adobe Illustrator akan digunakan untuk membuat garis-garis line pada buku panduannya. Sedangkan untuk Adobe Photoshop akan digunakan untuk mengedit dan memanipulasi gambar-gambar realis sebagai bahan referensi anak-anak.

Thumbnail

Proses perancangan buku ini juga memerlukan beberapa thumbnail atau sketsa awal untuk mengembangkan ide. Thumbnail merupakan proses awal dalam pembuatan perancangan.



Sumber: Karya pribadi

Gambar 1. Thumbnail gambar manusia



Sumber: Karya pribadi

Gambar 2. Thumbnail gambar hewan disekitar



Sumber: Karya pribadi

Gambar 3. Thumbnail gambar hewan yang jauh dari sekitar



Sumber: Karya pribadi

Gambar 4. Thumbnail gambar hewan laut



Sumber: Karya pribadi

Gambar 5. Thumbnail panduan menggambar



Sumber: Karya pribadi

Gambar 6. Hasil menggambar anak umur 4 tahun

Tight Tissue



Sumber: Karya pribadi

Gambar 7. Tight tissue layout desain



Sumber: Karya pribadi

Gambar 8. Tight tissue layout desain

Final Artwork



Sumber: Karya pribadi

Gambar 9. Cover buku



Sumber: Karya pribadi

Gambar 10. Lembar nama



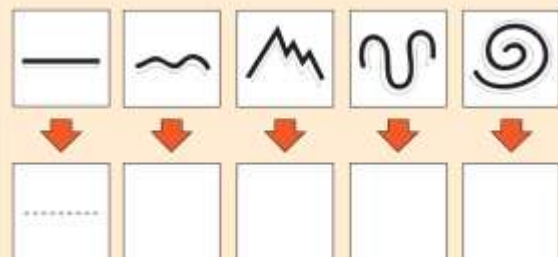
PERSIAPAN MENGGAMBAR



Sumber: Karya pribadi
Gambar 11. Kata pengantar dan persiapan menggambar



BUATLAH GARIS SEPERTI CONTOH

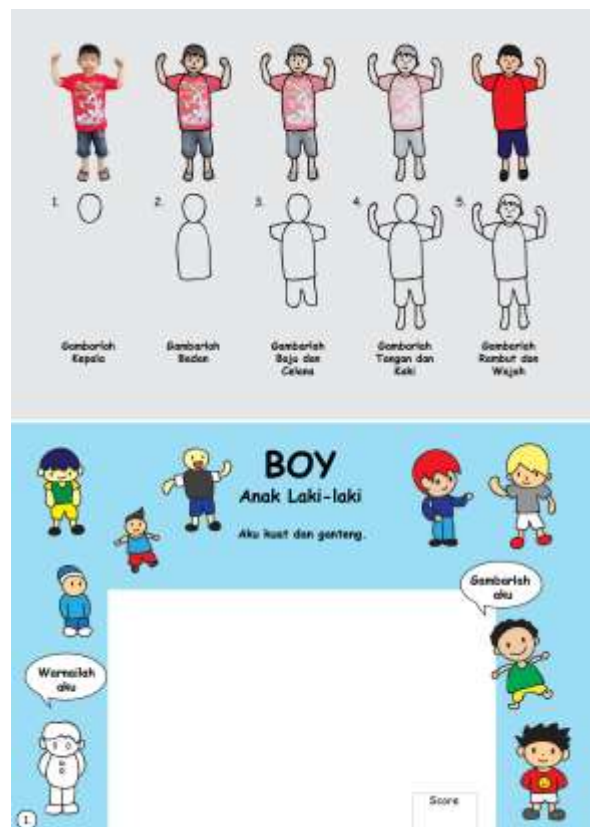


Sumber: Karya pribadi
Gambar 13. Latihan

DAFTAR ISI

1. BOY	15. RABBIT	29. FISH
2. GIRL	16. PIG	30. CRAB
3. FATHER	17. SNAIL	31. DOLFIN
4. MOTHER	18. BIRD	32. OCTOPUS
5. SKINNY PEOPLE	19. ELEPHANT	33. SHARK
6. FAT PEOPLE	20. LION	34. WHALE
7. BABY	21. TIGER	35. JELLYFISH
8. DOG	22. RHINO	36. STARFISH
9. CAT	23. SNAKE	37. SEAHORSE
10. CHICKEN	24. TURTLE	38. SQUID
11. DUCK	25. GIRAFFE	39. TREE
12. COW	26. BEAR	40. SPRUCE TREE
13. GOAT	27. HORSE	41. BANYAN TREE
14. SHEEP	28. MONKEY	42. COCONUT TREE

Sumber: Karya pribadi
Gambar 12. Daftar isi



Sumber: Karya pribadi
Gambar 14. Contoh manusia

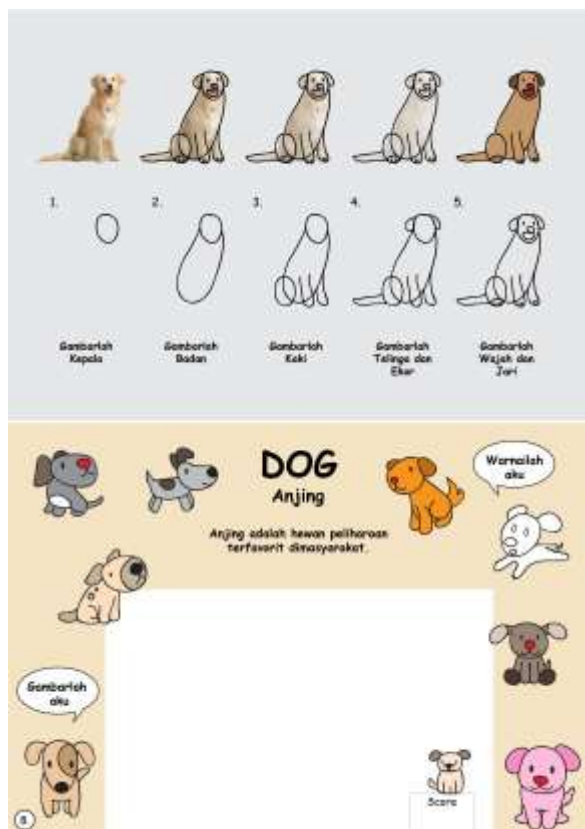


Sumber: Karya pribadi
Gambar 15. Saatnya berkreasi

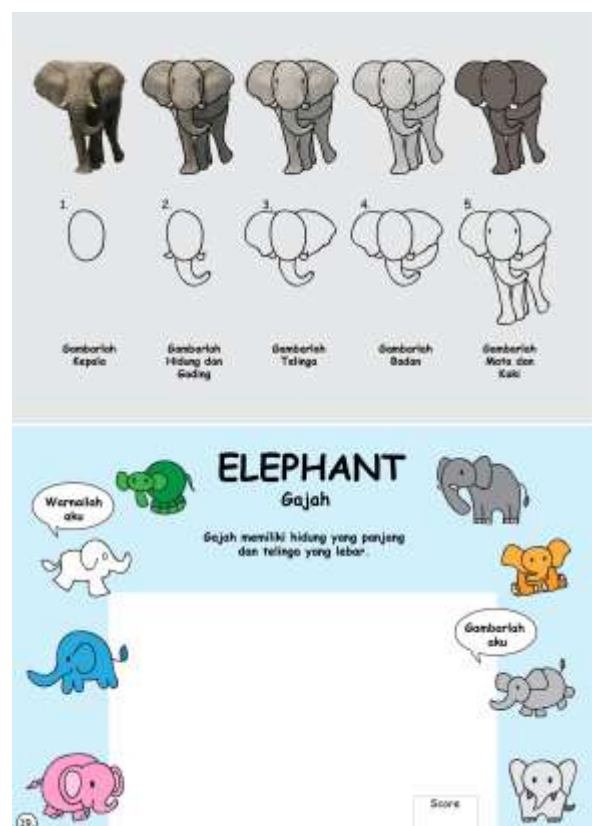
Gambar 16. Contoh hewan disekitar



Sumber: Karya pribadi
Gambar 17. Saatnya berkreasi

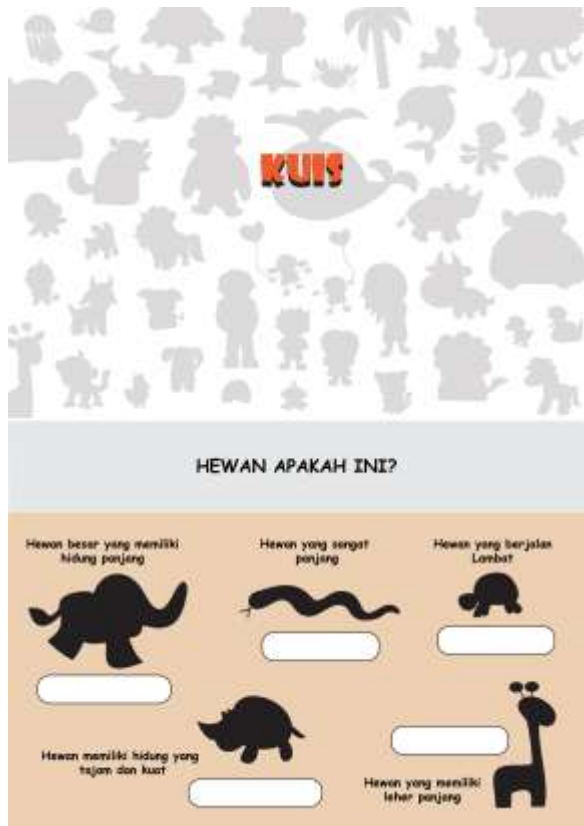


Sumber: Karya pribadi



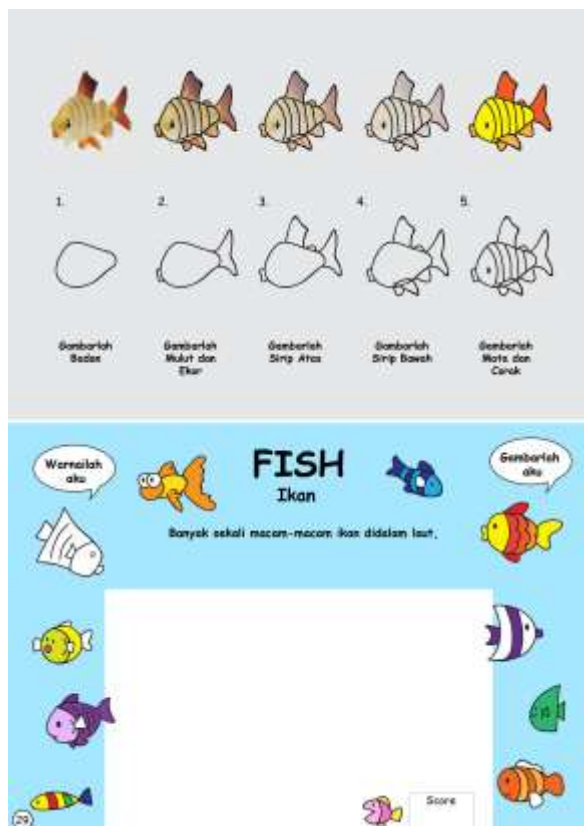
Sumber: Karya pribadi

Gambar 18. Contoh hewan jauh dari sekitar



Sumber: Karya pribadi

Gambar 19. Kuis



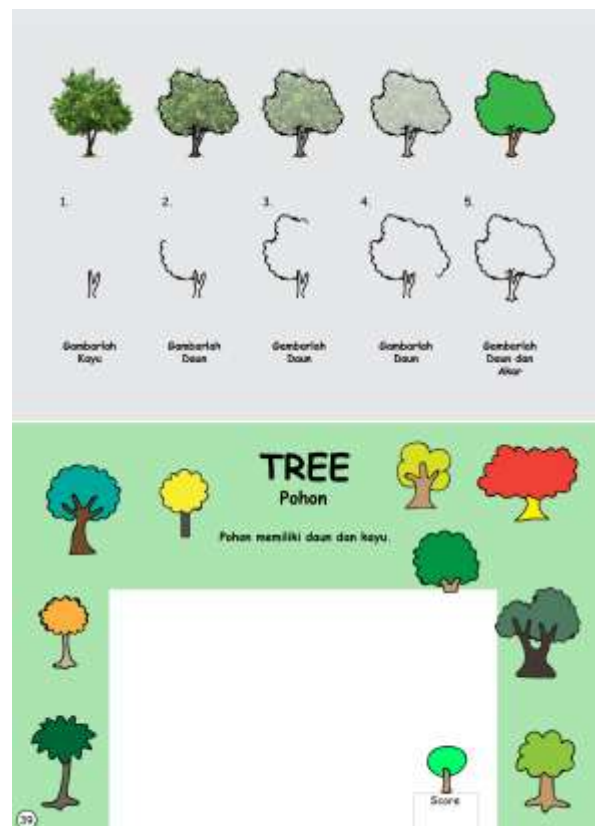
Sumber: Karya pribadi

Gambar 20. Contoh hewan laut



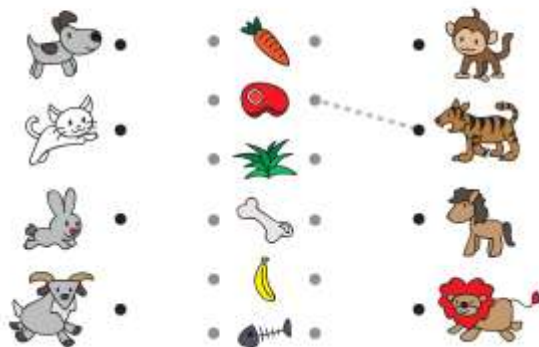
Sumber: Karya pribadi

Gambar 21. Saatnya berkreasi



Sumber: Karya pribadi

Gambar 22. Contoh tumbuhan



Sumber: Karya pribadi

Gambar 23. Mini games



Sumber: Karya pribadi

Gambar 24. Tentang penulis



Sumber: Karya pribadi

Gambar 25. Cover belakang

Kesimpulan

Dalam membuat suatu perancangan buku panduan belajar menggambar untuk anak usia 4-6 tahun perlu memperhatikan aspek yang menjadi daya tarik anak, seperti penggunaan ilustrasi, warna, tipografi, dan *layout* disesuaikan dengan target nya yaitu anak-anak. Misal penggunaan ilustrasi kartun, anak akan cenderung lebih menyukai gambar-gambar yang berbau kartun karena ilustrasi kartun memberikan kesan lucu dan mudah diingat kepada anak-anak. Penggunaan warna juga mempengaruhi pandangan visual anak, dengan memberikan warna-warna yang cerah dapat membuat anak semakin aktif dan ceria. Untuk penggunaan tipografi harus simpel, luwes, dan lucu, agar mudah dibaca dan mudah diingat oleh anak.

Kesimpulan yang diperoleh adalah anak-anak jaman sekarang kurang berani dan kurang percaya diri dalam menggambar, hal ini dikarenakan kurangnya media belajar anak. Oleh karena itu dibutuhkan suatu buku panduan yang lebih mampu untuk mengajarkan anak menggambar sesuai tahapan usia 4-6 tahun agar anak lebih berani menggambar. Dengan adanya buku panduan ini menjadikan anak-anak lebih berani menggambar dan berekspresi dengan dibantu dengan panduan yang lebih jelas, mudah, dan praktis. Meskipun hasil gambaran anak-anak terkesan abstrak dan tidak proposional dari situlah anak-anak telah belajar menggambar. Semakin sering anak berlatih menggambar maka kemampuan menggambar anak akan semakin bagus dan proposional. Akhir kata penulis menyampaikan bahwa tidak ada orang yang tidak bisa menggambar, semua orang bisa menggambar, hanya saja orang tersebut tidak mau belajar dan tidak mau mencoba, jadi dengan buku ini penulis ingin mengajarkan anak-anak untuk lebih berani menggambar.

Ucapan Terima Kasih

Perancangan skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak yang telah terlibat, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam membantu penyelesaian penulisan skripsi ini. Untuk itu, dalam kesempatan ini penulis bermaksud untuk menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Pak Aristarchus Pranayama Kuntjara, MA, selaku ketua program studi Desain Komunikasi Visual.
2. Daniel Kurniawan, S.sn., M.Med.Kom, selaku koordinator tugas akhir.
3. Pak Drs. Margana, M.sn selaku pembimbing 1 saya yang rela meluangkan waktunya untuk membimbing saya di Surabaya.
4. Pak Anang Tri Wahyudi, S.sn.,M.Sn selaku pembimbing 2 saya telah membimbing saya.
5. Bu Listia, ST.,MT.,M.Des selaku ketua penguji sidang yang telah menguji tugas akhir saya dengan berbagai masukan dan kritik.
6. Pak Obed Bima Wicandra, S.sn., MA selaku penguji siding yang telah menguji tugas akhir saya dengan berbagai masukan dan kritik.
7. Teman kelompok 15 Alan, Fanni, Felix, Harris, Joshua, Sheila, Theopistus ,Yoven, yang telah membantu dan memberi semangat selama proses perancangan, serta telah melalui suka duka kelompok ini secara bersama-sama, hingga akhirnya lulus secara bersama-sama. ☺

<http://anmum.co.id/your-childs-brain-development-age-4-6-years/#.VDVMHBa8CS0>

http://id.wikipedia.org/?title=Wikipedia:Gambar_pilih_an/Binatang

<http://www.cikalaksara.com/kabar-cikal/140-cara-mudah-belajar-menggambar-untuk-anak>

Daftar Pustaka

Reza, D. (2008). *Pintar Menggambar Hewan Ternak*. Jakarta: Pt. Agromedia Pustaka.

Arul. (2013). *5 Menit bisa Menggambar Binatang Imut*. Jakarta: Anak Kita.

Nurhakim, Y.U. (2013). *Panduan Pintar Membuat Gambar Hewan*. Jakarta: Dunia Anak.

Fatma, D. (2014). *Membaca, Menulis, Menggambar, & Mewarnai*. Jakarta: Idea World Kidz.

Fadlillah. (2014). *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.

Somadinata, Y. (2014). *Pintar Gambar: Hewan Lucu*. Jakarta: Pt. Elex Media Komputindo.

http://www.artikelterapi.com/otak_kiri_otak_kanan.htm